

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Konsep Teoretis

1. Teknik *Index Card Match*

a. Pengertian Teknik *Index Card Match*

Index Card Match merupakan salah satu teknik belajar aktif yang dapat membantu siswa mengingat apa yang telah mereka pelajari dan menguji pengetahuan dan kemampuan mereka yang sekarang. *Index Card Match* dikenal juga dengan istilah “mencari pasangan kartu”. Hal ini sejalan dengan pendapat yang mengatakan bahwa:

Salah satu cara yang pasti untuk membuat pembelajaran tetap melekat dalam pikiran adalah dengan mengalokasi waktu untuk meninjau kembali apa yang telah di pelajari. Materi yang telah dibahas oleh siswa cenderung lima kali lebih melekat dalam pikiran ketimbang materi yang tidak dibahas. Itu karena pembahasan kembali memungkinkan siswa untuk memikirkan kembali informasi tersebut dan menemukan cara untuk menyimpannya di dalam otak.¹⁵

Jadi, dapat disimpulkan bahwa *index card match* merupakan salah satu teknik pembelajaran secara aktif yang dapat membantu siswa mengingat apa yang telah mereka pelajari dari materi yang diajarkan dengan menggunakan kartu yang dipasangkan.

b. Langkah-langkah teknik pembelajaran *Index Card Match*

Menurut Silberman prosedur pembelajaran dengan menggunakan teknik *index card match* adalah:

¹⁵Melvin L. Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung: Nusamedia, 2009), h. 249.

- 1) Pada kartu index terpisah, tulislah pertanyaan tentang apapun yang diajarkan dalam kelas. Buatlah kartu pertanyaan dengan jumlah yang sama dengan setengah jumlah siswa.
- 2) Pada kartu terpisah, tulislah jawaban atas masing-masing pertanyaan itu.
- 3) Campurkan dua kumpulan kartu itu dan kocoklah beberapa kali agar benar-benar tercampur aduk.
- 4) Berikan satu kartu untuk siswa. Jelaskan bahwa ini merupakan latihan pencocokan. Sebagian siswa mendapatkan pertanyaan tinjauan dan sebagian lain mendapatkan kartu jawabannya.
- 5) Perintahkan siswa untuk mencari kartu pasangan mereka. Bila sudah terbentuk pasangan, perintahkan siswa yang berpasangan itu mencari tempat duduk bersama. (katakan pada mereka untuk tidak mengungkapkan pada pasangan lain apa yang ada di kartu mereka).
- 6) Bila semua pasangan yang cocok telah duduk bersama, perintahkan tiap pasangan untuk memberikan kuis kepada siswa yang lain dengan membacakan keras-keras pertanyaan mereka dan menantang siswa lain untuk memberikan jawabannya.¹⁶

Menurut Hisyam Zaini, dkk., langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan teknik *index card match* adalah:

- 1) Buatlah potongan-potongan kertas sejumlah siswa/siswa yang ada di dalam kelas.
- 2) Bagi jumlah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama.
- 3) Tulis pertanyaan tentang materi yang telah diiberikan sebelumnya pada setengah bagian kertas yang telah disiapkan, setiap kertas berisi satu pertanyaan.
- 4) Pada separoh kertas yang lain, tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang tadi dibuat.
- 5) Kocoklah semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban.
- 6) Beri setiap siswa/mahasiswa satu kertas. Jelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan berpasangan. Separoh siswa/mahasiswa akan mendapatkan soal dan separoh yang lain akan mendapatkan jawaban.
- 7) Minta siswa/mahasiswa untuk menemukan pasangan mereka. Jika ada yang sudah menemukan pasangan, minta mereka untuk duduk berdekatan. Terangkan juga agar mereka tidak

¹⁶*Ibid.*, h. 250.

memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain.

- 8) Setelah semua siswa/mahasiswa menemukan pasangan dan duduk berdekatan, minta setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh dengan keras kepada teman-teman yang lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangan-pasangan yang lain.
- 9) Akhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.¹⁷

c. Kelebihan dan kekurangan teknik pembelajaran *index card match*

Menurut Handayani dalam Ika Riani menyatakan bahwa terdapat kelebihan dan kelemahan strategi pembelajaran *index card match*.

- 1) Kelebihan dari strategi belajar aktif *index card match* yaitu :
 - a. Menumbuhkan kegembiraan dalam kegiatan belajar mengajar.
 - b. Materi pelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa
 - c. Mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.
 - d. Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar.
 - e. Penilaian dilakukan bersama pengamat dan pemain.
- 2) Kelemahan dari strategi belajar aktif *index card match* yaitu :
 - a. Membutuhkan waktu yang lama bagi siswa untuk menyelesaikan tugas dan prestasi.
 - b. Guru harus meluangkan waktu yang lebih.
 - c. Lama untuk membuat persiapan
 - d. Guru harus memiliki jiwa demokratis dan keterampilan yang memadai dalam hal pengelolaan kelas.
 - e. Menuntut sifat tertentu dari siswa atau kecenderungan untuk bekerja sama dalam menyelesaikan masalah.
 - f. Suasana kelas menjadi “gaduh” sehingga dapat mengganggu kelas lain.¹⁸

¹⁷Hisyam Zaini, dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: CTSD, 2006), h. 69-70.

¹⁸ Ika Riani, *Index Card Match*, 2012, tersedia: <http://ikariani-ikariani-ikariani.blogspot.com/2012/06/index-card-match.html> 1 April 2014

Kelemahan strategi ini menuntut guru untuk memaksimalkan waktu pembelajaran dengan mengontrol jalannya diskusi dan mempersiapkan media pembelajaran yang terdiri dari kartu yang digunakan dalam menggunakan strategi belajar aktif *index card match* sebelum kegiatan pembelajaran dilakukan.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar dan mengajar sebagai suatu proses mengandung tiga unsur yang dapat di bedakan, yakni tujuan pengajaran (instuksional), pengalaman (proses) belajar mengajar, dan hasil belajar. Hasil belajar pengalaman belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya¹⁹

Penilaian hasil belajar mengisyaratkan hasil belajar sebagai program atau objek yang menjadi sasaran penilaian. Hasil belajar sebagai objek penilaian pada hakikatnya penilaian penguasaan siswa siswa terhadap tujuan-tujuan intruksional. Hal ini adalah karena isi rumusan tujuan intruksional menggambarkan hasil belajar yang harus dikuasai siswa berupa kemampuan-kemampuan siswa setelah menerima atau menyelesaikan pengalaman belajarnya. Hasil belajar sebagai objek penilaian dapat dibedakan kedalam beberapa kategori, antara lain keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, sikap dan cita-

¹⁹Nana Sudjana, *Op. Cit.*, h.22

cita. Kategori yang banyak digunakan dibagi menjadi tiga bagian yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.²⁰

Keberhasilan belajar mengajar pada dasarnya merupakan perubahan positif selama dan sesudah proses belajar mengajar dilaksanakan. Keberhasilan ini dapat dilihat dari keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Keberhasilan belajar mengajar ternyata amat dipengaruhi oleh faktor tujuan, guru, peserta didik, kegiatan belajar mengajar, bahan dan alat evaluasi serta suasana kelas.²¹

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Secara global, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat kita bedakan menjadi tiga macam, yakni:

- 1) Faktor Internal, adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri meliputi dua aspek, yaitu: (a) aspek fisiologis (yang bersifat jasmaniah); b) aspek psikologis (yang bersifat rohaniyah), ada beberapa faktor aspek psikologis yang mempengaruhi kuantitas dan kualitas perolehan belajar siswa, yaitu: a) tingkat kecerdasan/intelegensi siswa; b) sikap siswa; c) bakat siswa; d) minat siswa; e) motivasi siswa.
- 2) Faktor Eksternal, merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa, faktor eksternal ini juga terbagi dua yakni: a) faktor lingkungan sosial sekolah seperti para guru, para tenaga kependidikan (kepala sekolah

²⁰*Ibid.*, h.34

²¹Abuddin Nata, *Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 320.

dan wakil-wakilnya) dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi semangat belajar seorang siswa; b) faktor lingkungan nonsosial, yang termasuk dalam faktor lingkungan nonsosial ialah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa. Faktor-faktor ini dipandang turut menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa.

- 3) Faktor pendekatan belajar, disamping faktor internal dan eksternal diatas, faktor pendekatan belajar juga berpengaruh terhadap taraf keberhasilan proses belajar siswa tersebut. Pendekatan belajar itu sendiri dapat dipahami keefektifan segala cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang efektivitas dan efisiensi proses materi tertentu.²²

c. Faktor-Faktor Penyebab Kesulitan Belajar

Secara garis besar, faktor-faktor penyebab timbulnya kesulitan belajar terdiri atas dua macam, yakni:²³

- 1) Faktor Intern Siswa, faktor intern siswa meliputi gangguan atau kurang mampuan psiko-fisik siswa, yakni: a) bersifat kognitif (ranah cipta), antara lain seperti rendahnya kapasitas intelektual/intelegensi siswa; b) bersifat afektif (ranah rasa), antara lain seperti labilnya emosi dan sikap; c) bersifat psikomotor (ranah karsa), antara

²²Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), h. 129-136.

²³Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), h.184-185.

lain seperti terganggunya alat-alat indra penglihat dan pendengar (mata dan telinga).

- 2) Faktor Ekstern Siswa, faktor ini meliputi semua situasi dan kondisi lingkungan sekitar yang tidak mendukung aktivitas belajar siswa, faktor lingkungan ini meliputi: a) lingkungan keluarga, b) lingkungan perkampungan/masyarakat, dan c) lingkungan Sekolah.

3. Hubungan Teknik *Index Card Match* dengan Hasil Belajar

Sebagaimana menurut Hisyam Zaini, dkk., bahwa pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik belajar dengan aktif, berarti mereka mendominasi aktifitas pembelajaran. Dengan ini mereka secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari materi, memecahkan persoalan, atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari ke dalam suatu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata.²⁴

Penulis menggunakan salah satu dari strategi pembelajaran aktif yaitu teknik *Index Card Match*, merupakan teknik intruksional dari strategi pembelajaran aktif yang termasuk dalam bagian *reviewing strategies* (strategi pengulangan). “Teknik *Index Card Match* memungkinkan siswa untuk berpasangan dan memberi pertanyaan kuis pada temannya.”²⁵ Kegiatan belajar bersama dapat membantu memacu belajar siswa dan kemampuan untuk belajar melalui kegiatan kerjasama kelompok kecil

²⁴Hisyam Zaini, dkk, *Op. Cit.*, h. XVI.

²⁵Melvin L. Silberman, *Loc.Cit.*

memungkinkan untuk memperoleh pemahaman dan penguasaan materi menjadi lebih baik.

Pada penyajian kelas terjadi interaksi antara siswa dengan siswa yang lain (berpasangan) dan pasangan yang mempresentasikan di kelas berinteraksi juga dengan pasangan yang duduk dan berinteraksi juga dengan guru. Pada saat kegiatan ini terjadi interaksi antara siswa dengan siswa dalam pasangan siswa yang lain untuk mengeluarkan ide-idenya yang dapat memacu terbentuknya ide-ide baru yang akan memperkaya perkembangan intelektual siswa. Dengan adanya interaksi seperti ini diharapkan masing-masing pasangan saling mendukung dan saling memperhatikan dalam menyelesaikan soal yang diberikan.

Menurut Silberman, teknik-teknik yang dirancang untuk mendorong siswa dalam mengambil peran aktif semenjak awal:

- a. Pembentukan tim: membantu siswa menjadi lebih mengenal satu sama lain atau menciptakan semangat kerjasama dan kesalingketergantungan.
- b. Penilaian serentak: mempelajari tentang sikap, pengetahuan, dan pengalaman siswa.
- c. Pelibatan belajar secara langsung: menciptakan minat awal terhadap pelajaran.²⁶

Mengajarkan bukan semata persoalan menceritakan, belajar bukanlah konsekuensi otomatis dalam penuangan informasi ke dalam benak siswa. “Belajar memerlukan keterlibatan mental dan kerja siswa sendiri. Penjelasan dan pemeragaan semata tidak akan membuahkan hasil yang

²⁶*Ibid.*, h. 13.

langgeng, yang bisa membuahkan hasil belajar yang langgeng hanyalah kegiatan belajar aktif.”²⁷

Mengulang-ngulang suatu pekerjaan atau fakta yang sudah dipelajari membuat kemampuan para siswa untuk mengingatnya akan semakin bertambah. Mengulang atau memeriksa dan mempelajari kembali apa yang sudah dipelajari, maka kemungkinan untuk mengingat bahan pelajaran menjadi lebih besar.²⁸ Menurut hasil penelitian, tingginya waktu curah perhatian terbukti meningkatkan hasil belajar.²⁹

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang Strategi *Index Card Match* ini pernah dilakukan oleh:

1. Aries Neti Triani (2007) dengan judul “Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadist Melalui Strategi *Index Card Match* di Kelas II MAN 1 Pekanbaru”. Adapun hasil penelitian saudara Aries Neti Triani adanya peningkatan motivasi siswa dari siklus I ke siklus II dan III. Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al- Qur’an hadist pada siklus I hanya 34,12% atau dengan kategori “Rendah” karena berada pada rentang 0-55%. Sedangkan siklus II motivasi belajar siswa mencapai 64,71% atau dikategorikan “Cukup” karena berada pada rentang 56-75%. Sedangkan pada siklus III motivasi belajar siswa meningkat dengan persentase 85,88% dengan kategori “Tinggi” karena berada pada rentang 76-100%.

²⁷*Ibid.*, h. 9.

²⁸Sardirman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Graindo Persada, 2008), h. 21

²⁹Hartono, dkk. *PAIKEM: Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif dan Menyenangkan*, (Pekanbaru: Zanafa Publishing, 2008) h. 10

2. Nurafni Yulita (2009) dengan judul “Penggunaan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe *Index Card Match* untuk meningkatkan hasil belajar IPS Siswa Kelas V Semester II SD 013 Koto Tuo Kecamatan XII Koto Kampar Kabupaten Kampar”. Adapun hasil penelitian saudara Nurafni Yulita diketahui bahwa adanya peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II. Pada sebelum tindakan hasil belajar siswa hanya mencapai 57,1% dengan kategori sedang. Pada siklus I hasil belajar siswa telah mencapai 64,3%. Setelah adanya perbaikan-perbaikan terhadap aktifitas guru dan siswa pada siklus II, hasil belajar siswa mencapai cukup memuaskan dengan mencapai 78,6%. Keadaan ini menunjukkan bahwa perbaikan pembelajaran pada mata pelajaran IPS dengan strategi pembelajaran kooperatif Tipe *Index Card Match* dapat dikatakan berhasil, dengan ketuntasan individu maupun kelompok mencapai 78,6%.

Penelitian relevan di atas memiliki persamaan dengan judul penulis yaitu sama-sama meneliti tentang teknik pembelajaran *Index Card Match*. Kedua penelitian relevan tersebut merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) sedangkan judul penulis merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan kelas kontrol sebagai kelas pembanding. Dengan demikian penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan strategi yang sama dengan judul “Pengaruh penerapan teknik *Index Card Match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah Negeri Andalan Pekanbaru”.

C. Konsep Operasional

Konsep operasional adalah konsep yang digunakan untuk memberikan batasan terhadap kerangka teoritis agar tidak terjadi kesalahpahaman, bagaimana seharusnya terjadi dan tidak menyimpang dari kerangka teoritis. Kajian ini berkenaan dengan pengaruh penerapan teknik *Index Card Match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah Negeri Andalan Pekanbaru. Pengaruh penerapan teknik *index card match* merupakan variabel (X) dan hasil belajar adalah variabel (Y).

1. Penerapan teknik *index card match*

Penerapan teknik *index card match* merupakan variabel yang mempengaruhi hasil belajar pendidikan Akidah Akhlak. Adapun langkah-langkah pelaksanaannya

- a. Guru membuat potongan-potongan kertas sejumlah siswa yang ada dalam kelas.
- b. Guru membagi jumlah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama.
- c. Guru menulis pertanyaan tentang materi yang telah di berikan sebelumnya pada setengah bagian kertas yang telah di siapkan. Setiap kertas berisi satu pertanyaan.
- d. Pada separuh kertas yang lain tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang tadi di buat.
- e. Guru mengocok semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban.

- f. Guru memberikan setiap siswa satu kertas dan menjelaskan kepada siswa bahwa aktifitas yang di lakukan berpasangan adalah separuh siswa akan mendapatkan soal dan separuh yang lain mendapatkan jawaban.
 - g. Guru meminta siswa untuk menemukan pasangan mereka. Jika ada yang sudah menemukan pasangan mereka, pinta mereka untuk duduk berdekatan. Terangkan juga agar mereka tidak memberi tahu materi yang mereka dapat kan kepada teman yang lain.
 - h. Setelah semua siswa menemukan pasangan dan duduk berdekatan, guru meminta setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang di peroleh dengan kertas-kertas pada teman-teman yang lain, selanjutnya soal tersebut di jawab oleh pasangan-pasangan yang lain.
 - i. Guru mengakhiri proses ini dengan membuat klasifikasi dan kesimpulan.
2. Hasil Belajar Pendidikan Akidah Akhlak

Hasil belajar pendidikan akidah akhlak adalah variabel yang dipengaruhi oleh teknik *index card match*. Adapun indikator hasil pembelajaran siswa pada mata pelajaran akhidah akhlak adalah skor atau nilai yang diperoleh siswa setelah diadakan tes hasil belajar yang diberikan antara 0-100.

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi dasar

- a. Penerapan teknik *index card match* berbeda-beda antara satu guru dengan guru yang lain.
- b. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak berbeda-beda antara satu siswa dengan siswa yang lain.
- c. Ada kecendrungan penerapan teknik *index card match* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

2. Hipotesis

Ha : Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar pada mata pelajaran Akidah Akhlak antara siswa kelas yang menerapkan strategi belajar aktif teknik *index card match* dengan kelas yang tidak menerapkan teknik *index card match* di Madrasah Tsanawiyah Negeri Andalan Pekanbaru.

H₀ : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar pada mata pelajaran Akidah Akhlak antara siswa kelas yang menerapkan teknik *index card match* dengan kelas yang tidak menerapkan strategi belajar aktif teknik *index card match* di Madrasah Tsanawiyah Negeri Andalan Pekanbaru.